

6. helmikuuta 2020

HARRY
POTTERIN.

KIRJA-
YÖ

Kolmivelhoturnajaiset

Tapahumamateriaali

Tervetuloa! Mahtavaa, että osallistut jokavuotiseen **Harry Potterin Kirjayöhön**, joka järjestetään nyt kuudetta kertaa. Tänä vuonna teemana on kolmivelhoturnajaiset. Noidat, velhot ja jästit kaikkialta maailmasta kutsutaan osallistumaan koetuksiin, ja he kilpailevat taikapeleissä, tekevät lumoavia käsitöitä ja mittelevät taitojaan monin tavoin.

Taikasauvat valmiina... taikuus alkakoon!

– Tammen Kirjayö-tiimi

"Kolmivelhoturnajaiset aloitettiin seitsemisensataa vuotta sitten ystävällismielisenä kisailuna Euroopan kolmen suurimman velhokoulun välillä – Tylypahkan, Beauxbatonsin ja Durmstrangin. Jokaista koulua edustamaan valittiin yksi ottelija, ja nämä kolme ottelijaa kisasivat kolmessa taikakoetuksessa."

Albus Dumbledore



MITÄ MATERIAALI SISÄLTÄÄ

Tämä materiaalipaketti on täynnä taikapelejä ja monenlaista tekemistä, jotka auttavat sinua järjestämään loistavan tapahtuman kaiken ikäisille noidille, velhoille ja jästeille. Pidätpä tapahtumasi sitten koulussa, kirjastossa tai kotona ja pienelle tai suurelle joukolle, ja olivatpa osallistujasi vasta tutustumassa kirjaan tai jo innokkaita faneja, tästä paketista saat kaiken tarvitsemasi inspiraation ja käytännön materiaalit.

Voit seurata opastamme tarkasti tai käyttää sitä innoittamaan omia upeita ideoitasi. Joka tapauksessa tiedämme, että ihastut pakettimme peleihin, aktiviteetteihin, visoihin ja askarteluideoihin.

SISÄLLYS

VELHOPELIT- JA LEIKIT

Harry Potterin Kirjayö lyhyesti sivu 4

Tehtävät ja arvoitukset sivu 18

VALMISTELUT

Kutsupohja sivu 5
Koristele tapahtumatilasi sivu 6
Ruoka ja juoma sivu 8
Turnajaisasut sivu 9

KOLMIVELHOVISA

Kysymykset ja vastaukset sivu 24

TUVAT VALMIINA JUHLAAN

Juhlaliputus sivu 28

TAPAHTUMA

Petkuta ikälinjaa sivu 10
Ensimmäinen koetus sivu 11
Toinen koetus sivu 12
Kolmas koetus sivu 14
Ylimääräisiä koetuksia sivu 15

MUUTA HYÖDYLLISTÄ

Lisämateriaali kouluille sivu 31
Sanapelin ratkaisu sivu 33
Osallistumistodistus sivu 34

* Tämä materiaali on tarkoitettu koulujen, yhteisötilojen, kirjastojen, kirjakauppojen ja muiden yhteisöllisten tahojen järjestämille tapahtumille. Pyydämme tapahtumia pysymään luonteeltaan ei-kaupallisina. Se tarkoittaa esimerkiksi, että järjestämäsi **Harry Potterin Kirjayön** tulee olla osallistujille täysin maksuton. Tapahtumalla ja yleisemmin Harry Potterilla ei tule olla sponsoreita eikä niitä saa yhdistää mihinkään kaupallisiin tai hyväksymättömiin toimijoihin. Jos esimerkiksi jokin yritys järjestää tapahtumasi pitopalvelun, yrityksen logo ja/tai brändäys ei saa sisältää mitään **Harry Potterin Kirjayöhön** liittyvää materiaalia eikä saa millään tavalla vaikuttaa siltä, että yritys on **Harry Potterin Kirjayön** hyväksymä tai liittyy Harry Potteriin, J. K. Rowlingiin tai Warner Brosiin. Vaikka ilman muuta rohkaisemme käyttämään luovuutta tapahtuman järjestämisessä, huomaa, että emme anna lupaa luoda tai tuottaa mitään uusia Harry Potter -teemaisia tuotteita tai palveluita **Harry Potterin Kirjayössä** myytäväksi. Kaikki Harry Potterin tavaramerkin kaupallinen käyttö ja muu henkinen omaisuus vaatii erillisen luvan. Jos olet epävarma käyttöluvista tai aktiviteettien luvallisuudesta, otathan meihin yhteyttä.

Tämä paketti sisältää Jonny Duddlen, Jim Kayn, Levi Pinfoldin ja Tomislav Tomicin kuvituksia.



HARRY POTTERIN KIRJAYÖ LYHYESTI

Harry Potterin Kirjayötä vietetään virallisesti torstaina 6.2., mutta voit juhlia sitä koska tahansa. Joka tapauksessa sinun pitää valmistautua etukäteen, jotta tilaisuudesta tulee jymymenestys!

1. Pohdi vieraitasi ja tapahtumatilaasi

Kuinka monta vierasta kutsut? Ketkä kaikkein todennäköisimmin tulevat? Missä pidät tapahtumasi? Kuka auttaa sinua vetämään tilaisuuden?

2. Lähetä vieraillesi kutsut tai julkaise tapahtumakutsu

Lähetä vieraillesi kutsut tai tiedota paikalliselle yhteisöllesi, että aiot pitää juhlat **Harry Potterin Kirjayönä**. Lähetä kutsut hyvissä ajoin etukäteen. Osoitteesta **harrypotterbooknight.com** löydät julisteita samoin kuin muita kuvia, joita voit jakaa sosiaalisessa mediassa. Kutsupohja löytyy tämän paketin sivulta 5.

3. Luo jännitystä

Kerro vieraille, mitä kaikkea hauskaa on luvassa ja mitä palkintoja he voivat voittaa. Haluat ehkä lisätä jännitystä julkaisemalla laskurin, josta voi seurata, montako yötä vielä on jäljellä **Harry Potterin Kirjayöhön**.

4. Valmistele pelit ja muut puuhat

Mitä pelejä aiotte pelata? Mitä muuta aiotte tehdä? Pitääkö pelejä ja muita puuhia muokata osanottajille sopiviksi? Mitä sinun pitää tehdä, ostaa tai valmistella etukäteen?

5. Koristele tila

Käytä ”Koristele tapahtumatilasi” -ohjetta sivuilla 6–7, ja tilastasi tulee upea juhliä varten.

6. Muista virvokkeet

Tarjoiletko tapahtumassa ruokaa tai juomaa? Sivulla 8 on ideoita teeman mukaisiin herkkuihin.

TWIITTIEHDOTUKSIA:

ETUKÄTEEN:

#HarryPotterinKirjayö lähestyy!

Katso lisää tapahtumasta tästä:

[liitä linkki]

JUHLAPÄIVÄNÄ:

#HarryPotterinKirjayö on täällä! Tule mukaan taikaan:

[lisää tähän aika ja paikka].

harrypotterbooknight.com

JÄLKIKÄTEEN: Kiitos,

että juhlit kanssamme

#HarryPotterinKirjayö:tä!

Tässä joitain upeista

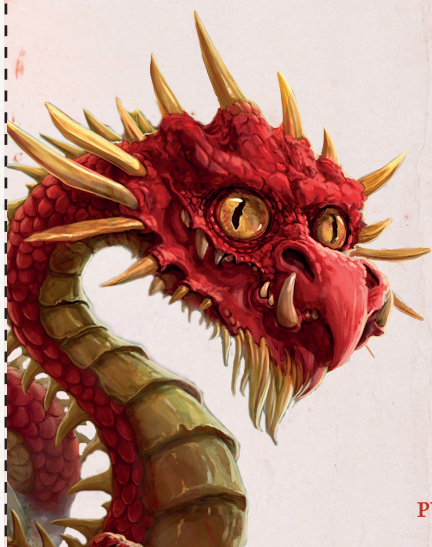
kuvistamme [liitä kuvat]

KUTSUPOHJA

Tällä kutsupohjalla voit kutsua vieraat **Harry Potterin Kirjayö: Kolmivelhoturnajaiset**-tapahtumaasi. Ensimmäiseen pohjaan on täytetty valmiiksi virallinen päivämäärä, torstai 6. helmikuuta 2020. Toisessa on tapahtuma-aikaa varten tyhjä tila, johon voit täyttää haluamasi päiväyksen. Muista lähettää kutsut hyvissä ajoin ennen tapahtumaa!

Hyvä lukija,

Täten ilmoitamme, että sinut on kutsuttu **Harry Potterin Kirjayön** juhliimme, joiden teemana on **kolmivelhoturnajaiset**.



Päivä: **Torstai, 6. helmikuuta 2020**

Aika:

Paikka:

Osoite:

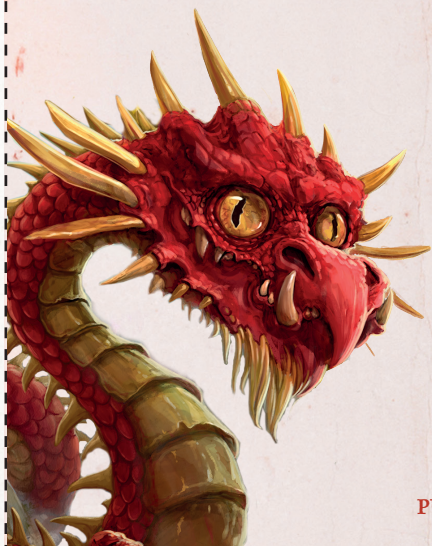
RSVP

Vastaa kutsuun pöllöllä tai henkilökohtaisesti tänne:

PUKUKOODI: VELHOKAAPU TAI HARRY POTTER -TEEMAINEN JUHLA-ASU

Hyvä lukija,

Täten ilmoitamme, että sinut on kutsuttu **Harry Potterin Kirjayön** juhliimme, joiden teemana on **kolmivelhoturnajaiset**.



Päivä:

Aika:

Paikka:

Osoite:

RSVP

Vastaa kutsuun pöllöllä tai henkilökohtaisesti tänne:

PUKUKOODI: VELHOKAAPU TAI HARRY POTTER -TEEMAINEN JUHLA-ASU

KORISTELE TAPAHTUMATILASI

Tässä on joitain vinkkejä, joilla saat tapahtumatilasi täyteen taikaa. Jos kaipaat lisää hauskoja koristeluideoita, käännä sivulle 21, mistä löydät askarteluohjeita vieraillesi. Ehkä haluat tehdä askarteluja jo etukäteen ja koristella juhlatilan luomuksillasi?

Liekehtivä pikari

"Dumbledore otti – – ison karkeatekoisen puupikarin. Se olisi ollut aivan mitättömän näköinen, jollei se olisi ollut piripintaan täynnä leimuavia sinisenvalkkeita liekkejä."

1. Tarvitset ruskean korin, puisen hedelmäkulhon tai suuren, ruskean, muovisen kukkaruukun (korin kokoista pikaria voit käyttää uudelleen "Petkuta ikälinjaa" -pelissä sivulla 10!)
2. Laita koriin sinisiä ja valkoisia nenäliinoja tai silkkipaperia liekeiksi.

Kolmivelhopokaali

"Mutta Cedric ei hievahtanutkaan. Hän vain seiso siinä ja katsoi Harrya. Sitten hän kääntyi katsomaan pokaalia. Harry näki pokaalin kultaissa valossa kaipaavan ilmeen Cedricin kasvoilla."

1. Maalaa tukeva pahvilaatikko erilaisilla harmaan sävyillä niin, että se näyttää kiveltä.
2. Aseta jalustalle kullanvärinen pokaali. Voit ostaa pokaalin valmiina tai tehdä sen itse pahvista ja maalata kultaiseksi.

Rintamerkit

Suunnittele omat rintamerkkisi, jotka näyttävät, ketä kannatat kolmivelhoturnajaisissa. Onko suosikkisi Cedric, Harry, Fleur vai Viktor? Voit jättää rintamerkkejä sinne tänne tai kiinnittää ne kaikki seinälle.



Päivän Profeetta

1. Leikkaa sanomalehdistä sivuja.
2. Tulosta omia otsikoitasi ja liimaa niitä sanomalehden otsikoiden päälle. Voit keksiä otsikot itse tai käyttää *Harry Potter ja liekehtivä pikari* -kirjasta löytyviä otsikoita, kuten:
 - KAUHUNHETKIÄ HUISPAUKSEN MAAILMANMESTARUUSKISOISSA
 - LISÄÄ VIRHEITÄ TAIKAMINISTERIÖSSÄ
 - HARRY POTTER: HÄIRIINTYNYT JA VAARALLINEN

Kyltti

Maalaa kyltti, jonka vieraasi näkevät tullessaan. Siinä voi lukea:

*Kolmivelhoturnajaiset alkavat.
Käy sisään jos uskallat! ➔*

Valokuvahupia

Tulosta Dobbyn korvat osoitteesta

bit.ly/HPBNDObBY. Kiinnitä ne pantaan tai päänauhaan, ja vieraasi voivat ottaa kuvia ne päässään.

Voit tehdä muutakin kuvausrekvisiittaa, kuten monivärisiä sukkia, noidanhatun tai luudan.

Sivulta 21 löydät
askarteluvinkkejä, joilla
voit taikoa tilaan etukäteen
velhomaailman tuntua.



Kolmivelhoturnajaisten ottelijan kehys

Ota kolmivelhoturnajaisten ottelijan potretti – jossa olet sinä itse! Leikkaa pahvista kehys tai tee sellainen puusta.

Maalaa yläreunaan tekstiksi: ”Kolmivelhoturnajaiset – ottelija 2020”. Vieraasi voivat poseerata kehyksessä kuuluisina noitina tai velhoina. He voivat ottaa kuvia kolmivelhoturnajaisten voittajina pitelemässä kolmivelhopokaalia ja pussia, jossa on tuhat kaljuunaa.

Kun laitat kuvia verkkoon, muista laittaa niihin hashtag **#HarryPotterinKirjaYö!**

RUOKA JA JUOMA

Muista tehdä vieraittesi iloksi velhomaailman maukkaimpia herkkuja!

Velhomaailman suosikkijuomia

- Kurpitsamehu: sekoita kurpitsasosetta (tee itse tai osta tölkissä hyvin varustelluista ruokakaupoista), kookosmaitoa ja kanelia. Kaada seos läpinäkyviin mukeihin. Tämä on täyteläinen herkku, joka kannattaa tarjota pienistä mukeista!
- Monijuomaliemi: täytä suuri boolimalja mehulla ja hedelmäpaloilla saadaksesi tenhoavaa monijuomalientä.



Maagiset ainesosat

- Kidusruoho: täytä kulho vihreillä matokarkeilla tai spagetilla, jonka keitinvedessä on ollut vihreää elintarvikeväriä.
- Pillerikuoriaiset: täytä mortteli ötökän näköisillä tai soikeilla makeisilla. Jätä survin morttelin viereen, niin näyttää kuin siinä olisi murskattu koppakuoriaisia.

Herkkuja Tylypahkan keittiöstä

- hopeatarjotin, jolla on maitoista teetä teepannuissa ja eriparisia teekuppeja
- suklaatuulihattuja
- hedelmäkulho, niin kuin maalauksessa, joka kätkee Tylypahkan keittiön sisäänkäynnin. Muista, että asetelmassa on suuri, vihreä päärynä!

Lajittelukuppikakut

Pursota suklaakuppikakkuihin tai -muffinsseihin sydämeksi punaista, keltaista, vihreää tai sinistä kuorrutusta, ja peitä ne sitten valkoisella kuorrutteella. Kun vieraasi haukkaavat kakuista, heidän tupansa paljastuu!

Tarkempi ohje kuppikakkuihin löytyy englanniksi osoitteesta bit.ly/HPBN_SORTING_CAKES



TURNAJAISASUT

Ennen tapahtumaa voit rohkaista vieraitasi pukeutumaan lempihahmoikseen. Näillä pukeutumisvinkeillä pääset alkuun:

Tylypahkan oppilas

Mustat housut tai hame, valkoinen paita, musta kaapu, musta suippohattu ja värikäs kaulahuivi.

- Rohkelikon tunnusvärit ovat punainen ja kulta
- Puuskupuhin tunnusvärit ovat keltainen ja musta
- Luihuisen tunnusvärit ovat vihreä ja hopea
- Korpinkynnen tunnusvärit ovat sininen ja pronssi

Beuxbatonsin oppilas

Vaaleansininen silkkikaapu ja hartiahuivi

Durmstrangin oppilas

Pitkä, kulunut viitta ja punainen kaapu

Kolmivellhoturnajaisten ottelija

- Cedric Diggory on puuskupuh ja pukeutuu keltaiseen ja mustaan. Hän on huispaaja, joten hän voi pitää mukanaan luudanvartta.
- Harry Potter on rohkelikko ja pukeutuu punaiseen ja kultaan. Muista silmälasit ja arpi!
- Viktor Krum on Durmstrangista ja käyttää pitkää, kulunutta viittaa ja punaista kaapua. Hänellä on paksut, mustat kulmakarvat.
- Fleur Delacour on Beauxbatonsista ja käyttäisi vaaleansinistä silkkikaapua. Hänellä on pitkä platinanvaalea tukka.

Vieraasi voivat toki haluta pukeutua vaikka keneksi muuksikin. Joitain ideoita ovat Hagrid, Dobby, vedenneito, murjottava Myrtti, Villisilmä Vauhkomiel, Cho Chang, Hermione tai Ron. Joku voi haluta olla taikaeläin, kuten kirskuristaja tai räiskeperäinen sisulisko.

Halutessasi voit järjestää kulkueen osana tapahtumaasi, niin osallistujat voivat esitellä hienoja asujaan. Voit myös antaa palkintoja (mitä tahansa kirjasta sitruunamehujauheeseen) parhaiten pukeutuneille. Palkinnon voi saada vaikkapa:

- | | |
|---------------------------------|------------------------------|
| • paras tylypahkalaisen asu | • paras taikaolento |
| • paras durmstrangilaisen asu | • kekseliään asu |
| • paras beuxbatonsilaisen asu | • eniten vaivaa vaatinut asu |
| • parhaiten pukeutunut kaksikko | • paras rekvisiitta |



KOLMIVELHOTURNAJAISET – TAVOITTELE KULTAA JA KUNNNIAA

Koettele vieraittesi taitoja pitämällä omat kolmivelhoturnajaiset! Annamme tässä joitain jännittäviä vinkkejä, jotka perustuvat turnajaisten kolmeen koetukseen. Tee ne kaikki tai valitse niistä suosikkisi.

PETKUTA IKÄLINJAA

Ennen kuin aloitatte kolmivelhoturnajaiset, vieraittesi täytyy asettua ehdolle turnajaisiin. Mutta miten he pääsevät ikälinjan ylitse liekehtivälle pikarille?

Valmistaudu ottamalla esiin värityskynät ja valkoisia paperiarkkeja. Tarvitset myös liekehtivän pikarin – katso ohjeet sen tekemiseen sivulta 6. Tässä tehtävässä tarvitset pikarin, jossa on mukavan leveä suuaukko.



Tarvitset myös jotain lattian merkitsemiseen, esimerkiksi narua. Vedä sillä ikälinja pikarin ympärille tai sen eteen.

Vieraasi ottavat paperin, kirjoittavat siihen nimensä ja halutessaan koristelevat sen.

Sitten he voivat taitella nimilappunsa paperilennokiksi ja yrittää lennättää sen pikariin ikälinjan takaa.

ENSIMMÄINEN KOETUS

HALLITSE KUTSULOITSU

Kolmivelhoturnajaisten ensimmäisessä koetuksessa Harry kutsuu luudanvartensa vaikuttavalla kutsuloitsulla. Tämä on nopeuspeli ja koettelee myös parien yhteistyötä. Tätä peliä on parasta pelata ulkona, mutta myös suuri sisätila sopii hyvin.

Hanki ensin joitain pieniä taikaesineitä. Niitä voivat olla esimerkiksi:

- Taikajuoma-aineokset
- Kirjat
- Dobbyn muhkuraiset sukat
- Yksittäispakatut makeiset, jotka voisivat olla Weasleyyn Welhowitseistä

Tarvitset myös korin, johon voit laittaa nämä taikaesineet.

Peliä pelataan pareittain, ja tarvitset jokaiselle parille korin ja samat esineet. Jos sinulla on esimerkiksi viisi pelaavaa paria, tarvitset kaikkia esineitä viisi kappaletta, ja ne laitetaan viiteen koriin. Esineiden pitää olla vaikeita löytää, joten piilota ne koreihin pingispallojen, tennispallojen tai sanomalehtitollojen sekaan. Taikaesineet eivät saa jäädä näkyviin.

1. Jaa osallistujat pareihin. Toinen pareista on noita tai velho, joka tekee kutsuloitsun taikasauvallaan (ohjeet sauvaan sivulla 22). Toinen pitelee koria ja toimii loitsuna.
2. Kun pelinjohtaja sanoo jonkin esineen nimen (esim. sukka), noidan tai velhon pitää kutsua esine tulejo-loitsulla (*tulejo sukka!*). Koria pitelevän parin pitää löytää esine korista niin nopeasti kuin mahdollista, ja viedä se sitten juosten parilleen.
3. Ensimmäinen, joka vie taikaesineen parilleen, voittaa kierroksen. Voitte pelata niin monta kierrosta kuin haluatte, ja se pari voittaa, joka on kutsunut eniten taikaesineitä muita nopeammin.



TOINEN KOETUS

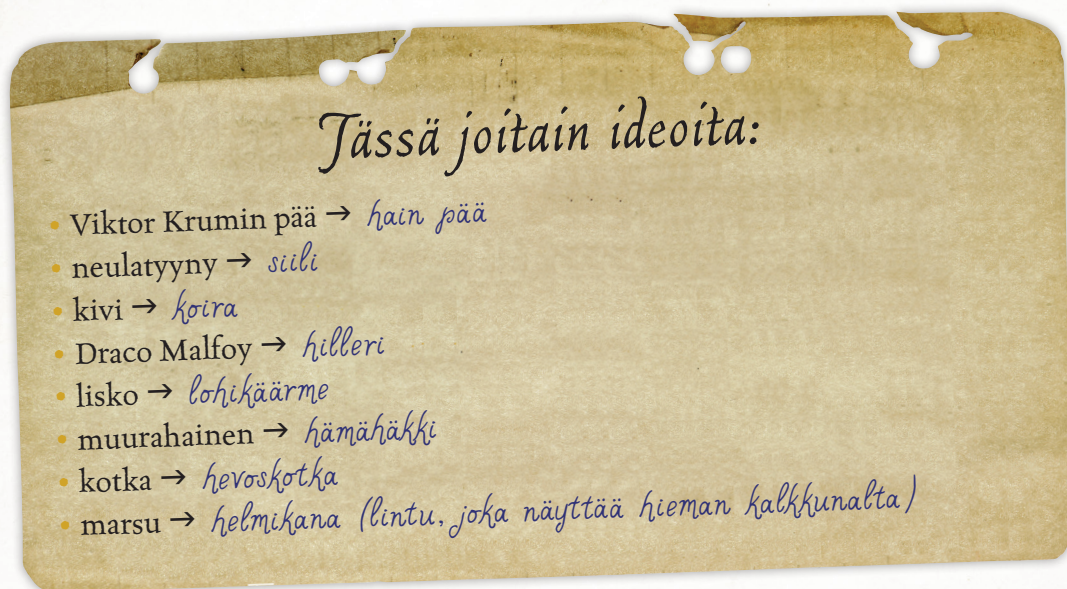
Kumpi näistä kahdesta ideasta sopii parhaiten vieraillesi ja tapahtumatilaasi? Voitte toki myös toteuttaa molemmat!

MUODONMUUTOSHAASTE

Toisessa koetuksessa Viktor Krumin muodonmuutostaidot pitivät hänet hengissä veden alla, joten muodonmuutoksia kannattaa opetella.

Jaa osallistujat pareihin, ja anna jokaiselle parille muutama piirustuspaperi ja joitain värikkäitä puukyniä. (Huomaa, että vahaliidut ja tussit eivät sovi tähän kovin hyvin.)

Pelinjohtaja sanoo esineen nimen, ja toisen parista pitää piirtää se. Sovitun ajan päästä, esimerkiksi neljän minuutin, heidän pitää antaa piirustuksensa parilleen. Parin pitää käyttää mielikuvitustaan ja tehdä ”muodonmuutos” eli muuntaa alkuperäinen piirustus uudeksi – pelinjohtaja kertoo pareille, mitä uuden kuvan pitää esittää.



Voit palkita parhaat muodonmuutokset.

ETSI YSTÄVÄSI

Jos teillä on paljon tilaa, tahdotte ehkä pelata tätä peliä muodonmuutosten sijaan.

Leikkaa irti sivulla 13 olevat nimikortit tai kirjoita niiden nimet tyhjille paperilapuille. Piilota kortit ympäriinsä tapahtumatilaan. Sinun pitää piilottaa yhtä monet kortit kuin sinulla on joukkueita. Esimerkiksi jos sinulla on kolme joukkuetta, tarvitset kolme Hermione-korttia, kolme Cho-korttia, kolme Gabrielle-korttia ja kolme Ron-korttia.

Kirjoita alla olevaan lomakkeeseen vihjeet siitä, minne olet piilottanut kortit. Ota kopioita vihjelomakkeesta ja anna yksi jokaiselle joukkueelle.

Joukkueet yrittävät löytää mahdollisimman nopeasti kaikki neljä korttia. Se joukkue, joka palauttaa ensimmäisenä kaikki neljä korttia, voittaa palkinnon.

HERMIONE	CHO
GABRIELLE	RON

VIHJELOMAKE

Hermione:

.....

.....

.....

Cho:

.....

.....

.....

Gabrielle:

.....

.....

.....

Ron:

.....

.....

.....

KOLMAS KOETUS

Kolmivelhoturnajaisten kolmannessa koetuksessa testataan henkistä ja fyysistä kestävyyttä. Labyrintissa sfinksi koettelee osallistujien älyä, joten arvoitukset, aivopähkinät ja sanapelit sopivat hyvin kolmanteen koetukseen (ks. esim. s. 18). Jos sinulla kuitenkin on runsaammin tilaa, kilpailijat voivat taistella voitosta labyrintissa.

LÄPI LABYRINTIN

Kolmannessa koetuksessa edessä on arvaamaton labyrintti. Teippaa labyrintti lattiaan tai piirrä se katuliiduilla maahan. Valitse labyrintista pisteitä, joista pääsee eteenpäin vain suorittamalla tehtävän. Tässä joitain ehdotuksia:

- Pyöritä hulavannetta kymmenen kertaa
- Hyppää hyppynarua kymmenen kertaa peräkkäin
- Heitä tennispalloa ilmaan viisi kertaan ja ota se kiinni vain yhdellä kädellä
- Hypi yhdellä jalalla, kunnes pääset seuraavalle esteelle
- Heitä viivalta kumista hämähäkkiä vähän matkan päässä olevaan ämpäriin
- Tee viisitoista haara-perushyppyä.

Tätä peliä voi pelata monella tapaa! Voit ottaa aikaa ja katsoa, kuka selviää labyrintista nopeimmin. Tai ehkä voittaja on se, joka suorittaa labyrintin tehtävät tekemättä virheitä: jos kilpailija tekee virheen (kuten pudottaa hulavanteen tai pallon), hänen täytyy aloittaa labyrintti alusta.

YLIMÄÄRÄISIÄ KOETUKSIA

Jos tahdot vielä lisää hauskuuksia, kokeile näitä!

KUKA MINÄ OLEN?

Tämä peli vaatii maagisia arvaustaitoja!

Ennen tapahtumaa tulosta tai kopioi seuraavan sivun kortit ja leikkaa ne irti. Jaat vieraasi viiden tai kymmenen hengen joukkueisiin, joten varmista, että sinulla on jokaiselle joukkueelle kortit. Kiinnitä jokaiseen korttiin pinni tai otsanauha ja pane ne hattuun.

Tapahtumapäivänä jaa osallistujat joukkueisiin. Vedä sitten hatusta jokaiselle oma pinni tai panta ja laita se vieraasi hiuksiin. Vieraat eivät saa katsoa, mikä nimi heidän omassa kortissaan on.

Pelin tarkoitus on arvata oman hahmon tai taikaeläimen nimi. Jokainen kysyy vuorollaan kysymyksen, johon muut voivat vastata ”kyllä” tai ”ei”. Jos vastaus on ”kyllä”, osallistuja saa kysyä toisen kysymyksen. Jos vastaus on ”ei”, on seuraavan osallistujan vuoro kysyä.

Peli jatkuu, kunnes jokainen on arvannut henkilönsä tai taikaeläimensä nimen. Voitte pelata niin monta kertaa kuin haluatte keräämällä pinnit tai otsanauhat takaisin hattuun ja vetämällä ne sieltä uudelleen.



HARRY POTTER	RON WEASLEY
FLEUR DELACOUR	DOBBY
VIKTOR KRUM	HAGRID
CEDRIC DIGGORY	RÄISKEPERÄINEN SISULISKO
HERMIONE GRANGER	JÄTTILÄISKALMARI

Nämä ovat hieman vaikeampia:



SFINKSI	VILLISILMÄ VAUHKOMIELI
AKROMANTELLA	BARTY KYRY
VEDENUKKO	LUDO BAGMAN
PROFESSORI IRKOROFF	MADAME MAXIME

KOLMIVELHOARVOITUKSET

Tämä peli vaatii sekä näyttelemistaitoja että mielikuvitusta.

Ennen tapahtumaa tulosta nämä kortit, leikkaa ne irti ja pane ne hattuun.

Jaa vieraasi 5–10 hengen ryhmiin. Jokainen nostaa kortin ja varoo, ettei näytä sitä muille. Jokainen yrittää vuorollaan esittää muille ryhmänsä jäsenille, mitä kortin mukaan tekee, ja muut yrittävät arvata. Puhuminen ei ole sallittua! *Vaietus!*

Tässä on joitain hauskoja ideoita esitettäväksi. Etsi itse lisää!

 UIN TYLYPAHKAN JÄRVESSÄ	VÄISTÄN VAUHKOONTUNUTTA LOHIKÄÄRMETTÄ
SYÖN KIDUSRUOHOA	JUOKSEN KOHTI KOLMIVELHOPOKAALIA
LUEN KIRJAA KIRJASTON KIELLETYLLÄ OSASTOLLA	VEDÄN KOPPAKUORIAISEN YSTÄVÄNI TUKASTA
TAPPELEN KIRSKURISTAJAN KANSSA	MUUTAN PÄÄNI HAIN PÄÄKSI
LENNÄN LUUDANVARRELLA	AVAAN KULTAMUNAN JA KUULEN VEDENVÄEN LAULUN

Tässä on muutama vaikeampi:

 TEEN KUTSULOITSUN	YLITÄN IKÄLINJAN VAIKKA OLEN ALAIKÄINEN
SYÖN KANARIAVIINERIN	TEEN SUUNTAA MINUT -LOITSUN PÄÄSTÄKSENI LABYRINTISTA

TEHTÄVÄT JA ARVOITUKSET

Käytä näitä ylimääräisiä vinkkejä viihdyttääksesi vieraitasi tapahtuman alusta loppuun!

KOLMIVELHOSANAPELI

Etsi nämä kolmivelhoturnajaisiin liittyvät sanat alla olevasta ristikosta. Sanat voivat olla pystyssä, vaakasuorassa, viistossa ja takaperin.

G	A	B	R	I	E	L	L	E	N	O
I	R	S	F	I	N	K	S	I	T	U
V	U	W	S	Y	C	G	K	T	S	H
R	E	I	R	E	V	Ä	E	Z	B	E
Ä	L	S	D	K	V	L	O	H	M	R
J	F	R	R	N	I	D	A	Y	A	M
M	I	U	E	J	O	G	R	R	L	I
C	M	D	A	B	R	T	O	D	E	O
Q	E	A	B	I	T	N	S	D	E	N
V	H	Y	D	I	O	D	U	L	V	E
I	K	K	R	U	S	H	A	R	R	Y

HARRY
RON
HERMIONE
DOBBY
HAGRID
SURKKI

VEELA
VEDENVÄKI
KRUM
CEDRIC
FLEUR
GABRIELLE

SFINKSI
MYRTTI
OTTELIJA
LUDO
JÄRVI

(Ratkaisu sivulla 33)

ANNA DOBBYILLE SUKKA



Voit ladata kuvan
Dobbystä täältä
bit.ly/HPBNDobby



Kuten kaikki tietävät, sukka on Dobbyn lempivaatekappale. Tässä pelissä jokaisen osallistujan pitää vuorollaan yrittää kiinnittää sukka mahdollisimman lähelle Dobbyn kättä. Se ei ole niin helppoa kuin luulisi – osallistujien pitää nimittäin tehdä se silmät sidottuina ja hämäytettyinä.

Ennen tapahtumaa tulosta ja suurennna Dobbyn kuva. Tarvitset myös merkkaustussin, siteen silmille ja vanhan (puhtaan!) sukan, jossa on nuppineula.

Muodostakaa jono seinällä olevan Dobby-julisteeseen. Vuorollaan jokaisen pelaajan silmät sidotaan, heitä pyöritetään ympäri (kaikki huutavat: *hämäyty!*) ja hänelle annetaan sukka, jossa on neula. Hänen pitää yrittää pistää neula mahdollisimman lähelle Dobbyn kättä.

Merkitse osumakohtiin osallistujien nimikirjaimet. Se, joka osuu lähimmäs Dobbyn kättä, voittaa palkinnon.

KIRJOITA KUIN RITA LUODIKO

Päivän Profeetan toimittaja Rita Luodiko käyttää sähkökkää sitaattisulkaa saadakseen lehtijuttuihinsa ytyä. Hänet tunnetaan totuuden vääristelystä, tosiasioiden värittämisestä ja usein ihan vain tapahtumien valheellisesta raporttoimisesta. Valitse yksi kolmesta kolmivelhoturnajaisten koetuksesta ja kirjoita lehtijuttu niin kuin sinulla olisi sähkökkä sitaattisulka. Mitä huimempaa raportointisi on, sen parempi! Näillä kysymyksillä pääset alkuun:

- ★ *Mistä koetuksesta oli kyse?*
- ★ *Ketkä kilpailivat?*
- ★ *Missä ja koska koetus oli?*
- ★ *Miten kukin ottelija suoriutui koetuksesta?*
- ★ *Mikä oli kaikkein jännittävin hetki?*
- ★ *Mikä osa koetuksesta oli kaikkein yllättävin?*
- ★ *Kuka ottelijoista oli urhein?*
- ★ *Miten monta pistettä ottelijat saivat?*
- ★ *Olivatko ansaitut pisteet mielestäsi oikein suhteessa siihen, miten ottelijat suoriutuivat?*
- ★ *Miltä uskoisit pisteidenjaon toisista tuntuvan?*
- ★ *Kuka mielestäsi suoriutui parhaiten?*



OSALLISTUJIIEN IDEOITA

Aikaisempien vuosien osallistujat ovat lähettäneet meille postia ja kertoneet, millaiset pelit ja leikit ovat olleet erityisen mukavia **Harry Potterin Kirjaöinä**. Tahtoisitko kokeilla niitä? Joihinkin olemme lisänneet sovellusehdotuksia. Toiset jätämme oman mielikuvituksesi varaan, ja voit kokeilla, mihin se vie!

- Piirrä oma labyrintti ja pyydä kaveriasi ratkaisemaan se.
- Tehkää omat arvoitukset, vaihtakaa kaverin kanssa ja yrittäkää ratkaista ne.
- Maalaa lennokas taustakuva kolmivelhoturnajaisten lempikohtauksestasi. Käytä maalia tai muita askartelumateriaaleja, ja kiinnitä valmis luomuksesi seinälle.
- Muistipeli: Leikkaa pahvista tai kartongista neliön muotoisia kortteja. Jätä toinen puoli tyhjäksi ja kirjoita toiselle puolelle hahmon nimi. Kirjoita jokainen nimi kahteen korttiin. Voit vaikeuttaa peliä kirjoittamalla yhteen korttiin hahmon nimen ja toiseen hänen tupansa tai koulunsa nimen. Sekoita kortit ja aseta ne kuvapuoli alaspäin. Jokainen pelaaja kääntää vuorollaan kaksi korttia ja katsoo, mitä niissä on. Kun saat parin, voit ottaa kortit itsellesi (jos et saa paria, käännä kortit takaisin kuvapuoli alaspäin). Se voittaa, joka on pelin päättyessä saanut eniten kortteja.
- Värityskuvat: Piirrä mustalla kynällä paperille kolmivelhoturnajaisten lempihahmosi tai -esineesi ääriiviivat. Vaihda kaverin kanssa ja väritä.
- Tee oma lyhty: Koristele valkoisia paperipusseja oman tupasi väreillä. Laita sisälle paristokäyttöinen tuikku, niin saat kauniisti välkkyvän koristeen.
- Kirjoita oma kertomus.
- Järjestä aarteenetsintä.



ASKARTELUN TAIKAA

Tästä osiosta löydät askarteluideoita, jotka innostavat vieraitasi tekemään omia maagisia luomuksiaan. Järjestä askartelupisteitä, joista vieraat löytävät kaiken tarvitsemansa. Voit myös tehdä askarteluja ennen tapahtumaa, niin saat tapahtumatilaasi lumottua tunnelmaa.

JÄRVI

Tee vedenalainen maisema, jossa on salamyhkäinen Tylypahkan järvi. Voit maalata sen tai käyttää muita askartelutekniikoita.

Tarvitset:

- suuren kartonki- tai pahviarkin tai pienempiä paperiarkkeja, jotka on teipattu taustapuolelta yhteen yhdeksi suureksi paperiksi
- vaaleansinistä vesiväriä tai silkkipaperia
- vahaliituja ja värillisiä tusseja tai liimapuikkoja, värillistä paperia ja muita askartelutarvikkeita

Tee järvi:

1. Maalaa paperi vaaleansiniseksi ja anna sen kuivua, tai liimaa paperille silkkipaperia liimapuikoilla.
2. Piirrä tai liimaa maisemaan vedessä eläviä olentoja ja muuta järvestä löytyvää:
 - ★ mustaa merilevää epämääräisinä rykelminä
 - ★ kimaltelevia kiviä
 - ★ pieniä hopeisia kaloja
 - ★ kivisiä vedenväen taloja
 - ★ kirskuristajia – pieniä, sarvipäisiä vesihenkiä, joilla on pitkät sormet ja terävät torahampaat
 - ★ Vedenväkeä, joilla on harmaita iho, pitkät tummanvihreät hiukset ja hopeinen pyrstö
 - ★ jättiläiskalmari
 - ★ paljon kuplia!



TEE OMA TAIKASAUVA

Tarvitset:

- kartonkia tai paperia ja teippiä TAI keräämiäsi oksia
- värillisiä tusseja TAI maalia
- liimaa ja ympäristöystävällistä glitteriä
- kopioita alla olevasta kortista



Näin teet sauvan:

1. Jos käytät kartonkia tai paperia, kääri se tiukalle rullalle ja teippaa kiinni. Maalaa taikasauvasi ruskeaksi.
2. Koristele taikasauvasi värillisillä tusseilla, maalilla ja glitterillä
3. Lisää sauvaa koristellessasi sille ydin. Laita esille kolme erilaista astiaa glitteriä, joista ytimen voi valita. Nimeä astiat esimerkiksi yksisarvisen jouheksi (valkoista tai hopeaa), feeniksin sulaksi (kulta tai punainen), lohikäärmeen sydänjuureksi (mustaa tai vihreää).
4. Anna jokaiselle askartelijalle alla oleva kortti täytettäväksi.

Oma taikasauvani:

Minun sauvani on tehty:.....

Sen taikaydin on:

Sauvani on erityisen hyvä (esim. loitsuihin, muodonmuutoksiin tms.):

.....

Vieraasi saattavat haluta esitellä sauvansa taikasauvojen punnitustilaisuudessa ja kertoa kaikille sen ytimeä sekä taioista, joihin se sopii erityisen hyvin.

Tiesitkö?

- Harry Potterin sauva on piikkipaatsamaa, ja sen ytimessä on feenikslinnun pyrstösulka.
- Cedric Diggoryn sauvan ydin on yksisarvisen häntäjouhi. Sauva on saarnia ja sen pituus on kaksitoista ja neljäsosa tuumaa.
- Fleur Delacourin sauva on yhdeksän ja puoli tuumaa, ruusupuuta ja sen ytimessä on veelan hius.
- Viktor Krumin sauva on valkopyökkää ja lohikäärmeen sydänjuurta, ja se on kymmenen ja neljäsosa tuumaa pitkä.

TEE LOHIKÄÄRMEEN MUNA

Tarvitset:

- pussillisen valkoisia biohajoavia ilmapalloja
- merkkauksia

Tee oma lohikäärmeen muna:

1. Puhalla pallo varoen. Älä täytä sitä liian täyteen, jotta se ei puhkea koristeltaessa.
2. Muuta ilmapallosi lohikäärmeenmunaksi koristelemalla se tusseilla.
3. Tee oma kuviointisi tai valitse jokin ensimmäisen koetuksen lohikäärmeenmunista:
 - unkarilainen sarvipyrstö – sementinharmaa ja erityisen kovakuorinen
 - walesinvihreä – maanruskea, vihreälaikkuinen
 - kiinalainen pallosalama – heleän karmiininpunainen, kultaisia täpliä
 - ruotsalainen ruttukuono – munien ulkonäköä ei tunneta – keksi itse!



TEE HEDWIG-ILMAPALLOJA

Löydät ohjeet Hedwig-ilmapallojen tekemiseen osoitteesta bit.ly/hedwigballoons (englanniksi).

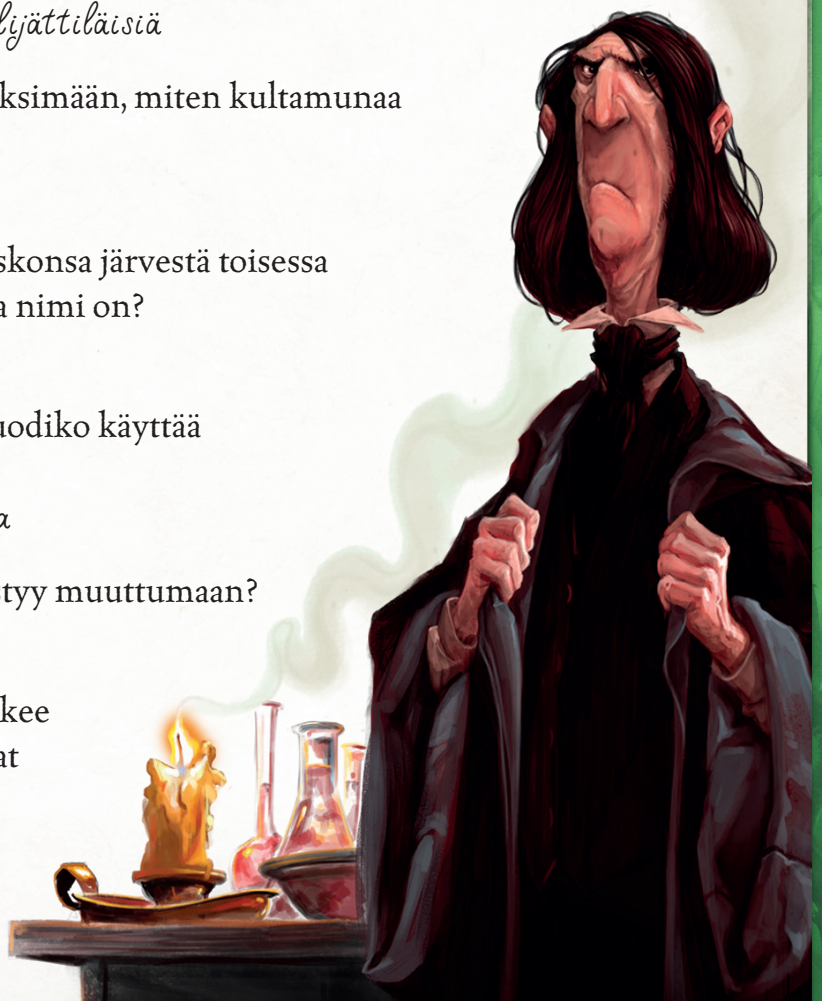
KOLMIVELHOVISA

KYSYMYKSET JA VASTAUKSET

Testaa tietämyksesi tässä visassa, jonka aiheena on kolmivelhoturnajaiset!

Jaa osallistujat joukkueisiin, jotka kirjoittavat vastauksensa paperille. Joukkue, jolla on eniten oikeita vastauksia, voittaa palkinnon.

1. Sekä Harryn että Fleurin kimppuun hyökkää vesihenki. Mikä sen laji on?
Vastaus: kirskuristaja
2. Minne Tylypahkan tiluksille kolmannen koetuksen labyrintti on rakennettu?
Vastaus: Huispauskentälle
3. Mitä tapahtuu Fred ja George Weasleylle, kun he ylittävät ikälinjan pannakseen nimensä liekehtivään pikariin?
Vastaus: Heille kasvaa parta
4. Kolmivelhoturnajaisten voittaja saa kolmivelhopokaalin ja säkillisen kaljuunoita. Montako kaljuunaa siinä on?
Vastaus: Tuhat
5. Mitä yhteistä Madame Maximella ja Hagridilla on?
Vastaus: He ovat molemmat puolijättiläisiä
6. Mikä kummitus auttaa Harrya keksimään, miten kultamunaa kuunnellaan?
Vastaus: Murjottava Myrtti
7. Fleur Delacourin pitää pelastaa siskonsa järvestä toisessa koetuksessa. Mikä hänen siskonsa nimi on?
Vastaus: Gabrielle
8. Minkä nimistä taikakynää Rita Luodiko käyttää kirjoittaessaan artikkeleitaan?
Vastaus: Jähäkkää sitaattisulkaa
9. Miksi eläimeksi Rita Luodiko pystyy muuttumaan?
Vastaus: Koppakuoriaiseksi
10. Mitä professori McGarmiwa käskee ottelijoiden tehdä, jos he tahtovat tulla pelastetuiksi kolmannessa koetuksessa?
Vastaus: Lähettää kipinöitä ilmaan.



BONUSOSIO SUPERFANEILLE

1. Kun Harry yrittää puhua Cedricin kanssa varoittaakseen häntä ensimmäisestä koetuksesta, hän rikkoo tahallaan jotain Cedricin omaa saadakseen hänet pysähtymään. Mitä Harry rikkoo?
Vastaus: Cedricin laukun
2. Mikä on nimeltään yrttitiedon kirja, jonka Villisilmä Vauhkomielinen antaa Nevilleille?
Vastaus: Välimeren taikavesikasvit ja niiden ominaisuudet
3. Harryllä ja Cedricillä on jaettu ensimmäinen sija ja samat pisteet, kun he tulevat labyrinttiin kolmannessa koetuksessa. Mikä heidän pistemääränsä on?
Vastaus: 85
4. Mitä anteeksiantamatonta kirousta Viktor Krum käyttää Cedric Diggoryyn kolmannessa koetuksessa?
Vastaus: Kidutu (tai kidutuskirousta)
5. Millä loitsulla Harry onnistuu pysäyttämään räiskeperäisen sisuliskon labyrintissa?
Vastaus: Estous
6. Mitä hedelmäkulhomaalauksen hedelmää pitää kutittaa, jotta pääsee Tylypahkan keittiöön?
Vastaus: Päärynää
7. Mitä loitsua Cedric Diggory käyttää pystyäkseen hengittämään veden alla toisessa koetuksessa?
Vastaus: kuplapääloitsua
8. Minkä värisellä salvalla Cedricin ensimmäisessä koetuksessa saamia palovammoja parannetaan?
Vastaus: Oranssilla
9. Mikä Irkoroffin etunimi on?
Vastaus: Igor
10. Miten Harry pääsee takaisin oikein päin kolmannessa koetuksessa astuttuaan lumottuun usvaan, joka kääntää maailman ylösalaisin?
Vastaus: Hän vain astuu eteenpäin



KUKA SANOI?

Tiedätkö, mikä lausahdus kuuluu millekin hahmolle?

Jos tahdot tehdä tästä osiosta hieman vähemmän haastavan, kirjoita hahmojen nimet taululle, jotta vieraasi näkevät, mistä nimistä heidän pitää valita.

1. "Ei sillä ole merkitystä, millaiseksi joku syntyy, vaan sillä mikä hänestä kasvaa!"

Vastaus: Professori Dumbledore

2. "Haluan painaa tämän ikuisiksi ajoiksi mieleeni... Draco Malfoy, ihmeellinen pomppiva hilleri."

Vastaus: Ron Weasley

3. "Sinulla on koppakuoriainen hiuksissa, Herm-oo-nini."

Vastaus: Viktor Krum

4. "Mene kylpyyn ja – öh – ota se muna mukaan ja – öh – pohdi asioita lämpimässä vedessä."

Vastaus: Cedric Diggory

5. "Hagrid, nyt riittää! Me tiedetään että sinä olet siellä! Kukaan ei piittaa siitä, että äitisi oli jättiläinen! Sinä et saa antaa sen pahan Luodikon ämmän tehdä tätä sinulle!"

Vastaus: Hermione Granger

BONUSOSIO SUPERFANEILLE

1. "Me emme milloinkaan käytä muodonmuutosta rangaistuksena!"

Vastaus: Minerva McGarniwa

2. "Eihän Percy tunnistaitsi vitsiä, vaikka se tanssisi hänen edessään ilkosillaan ja Dobbyn pannumyssy päässään."

Vastaus: Ron Weasley

3. "Olisin ansainnut nollan."

Vastaus: Fleur Delacour

4. "Istu alas, tyhmä pikku pimu, äläkä hälise asioista, joista et tiedä mitään."

Vastaus: Rita Luodiko

5. "Kuule Harry... minulla on tästä paha olo... sinut paiskattiin väkisin turnajaisiin, et pyrkinyt mukaan... ja jos voin jotenkin auttaa... tyrkätä oikeaan suuntaan... olen alkanut pitää sinusta... menit komeasti sen lohikäärmeen ohi!... Niin että sen kuin vain sanot."

Vastaus: Ludo Bagman

ON MEILLÄ

KAIKILLA

TUPAMME

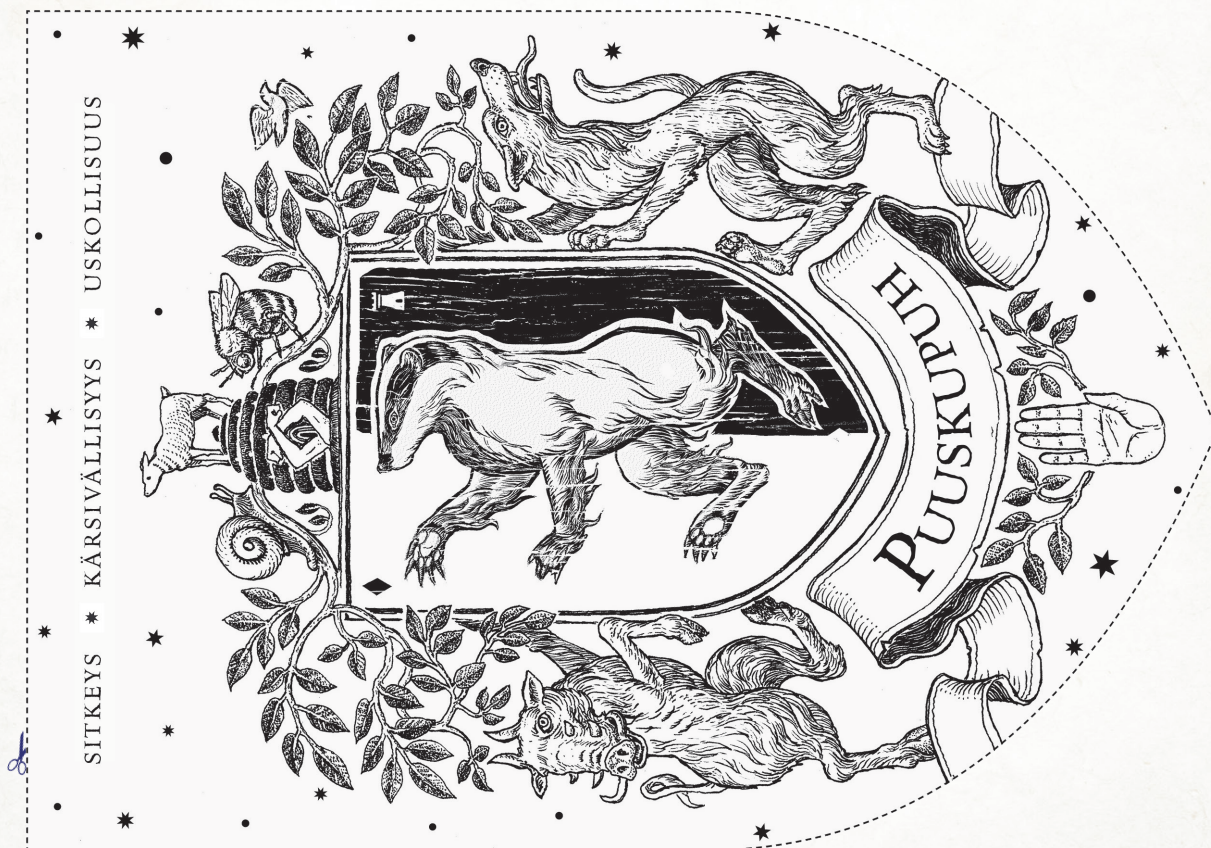
MUTTA

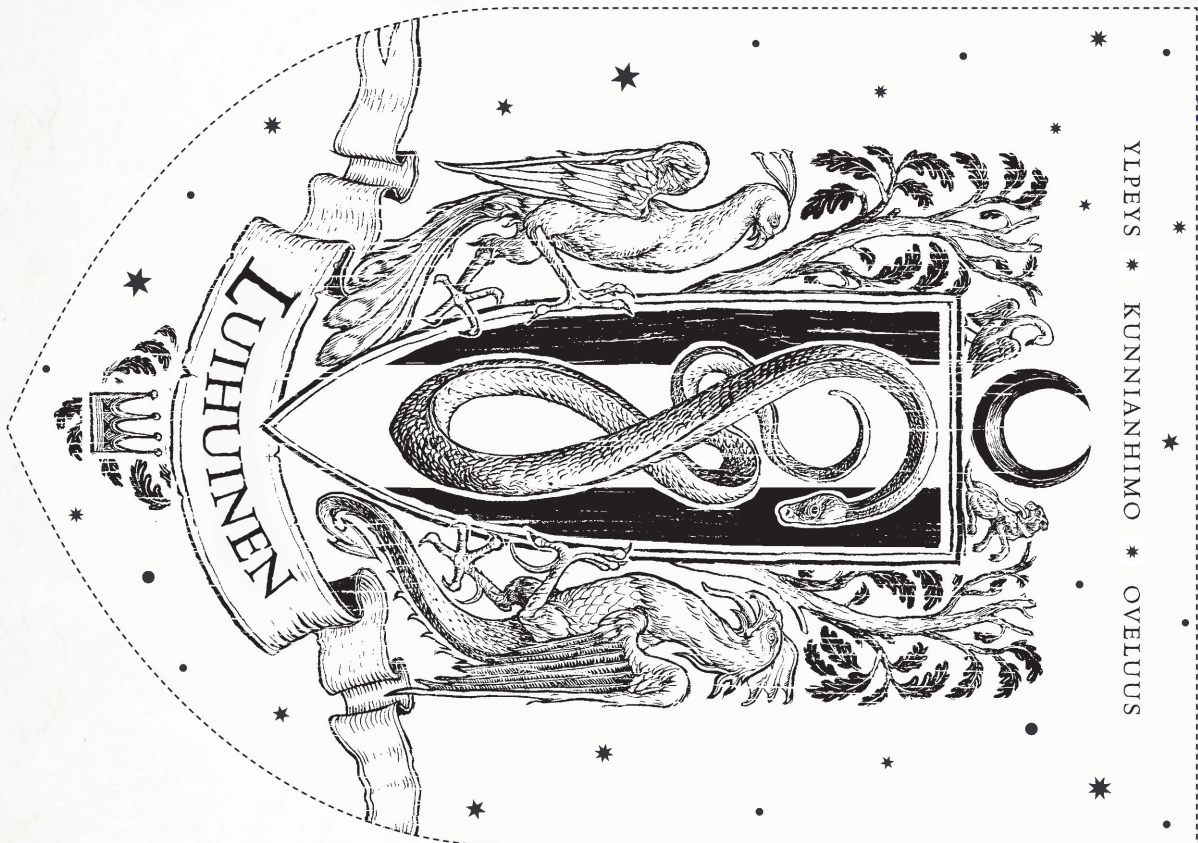
TYLYPAHKA

ON KOTIMME

JUHLALIPUTUS

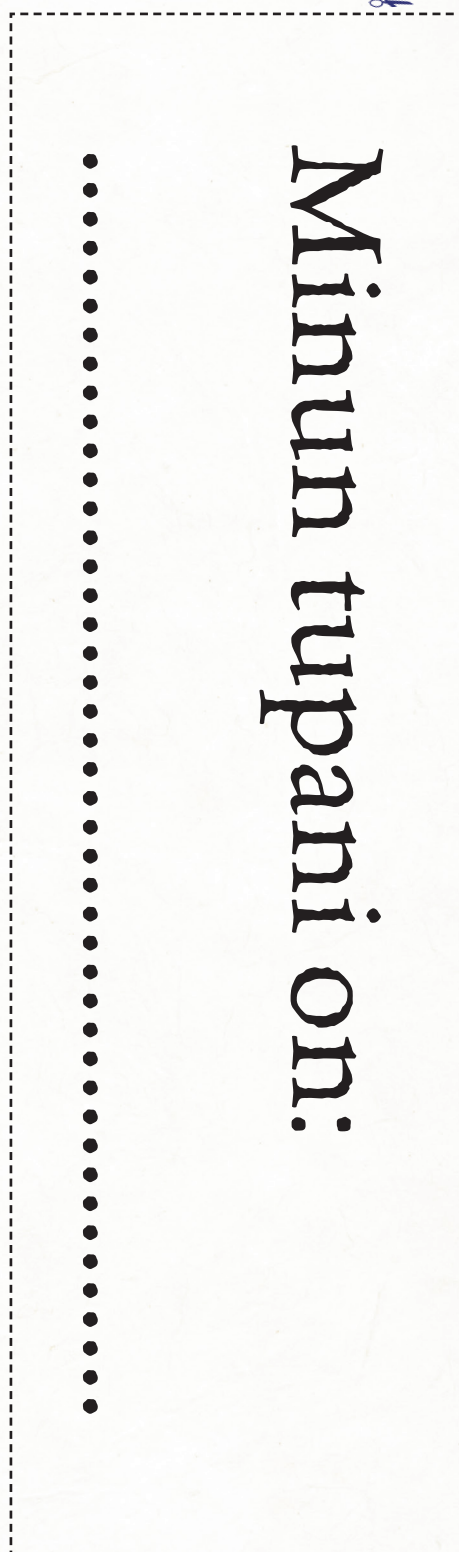
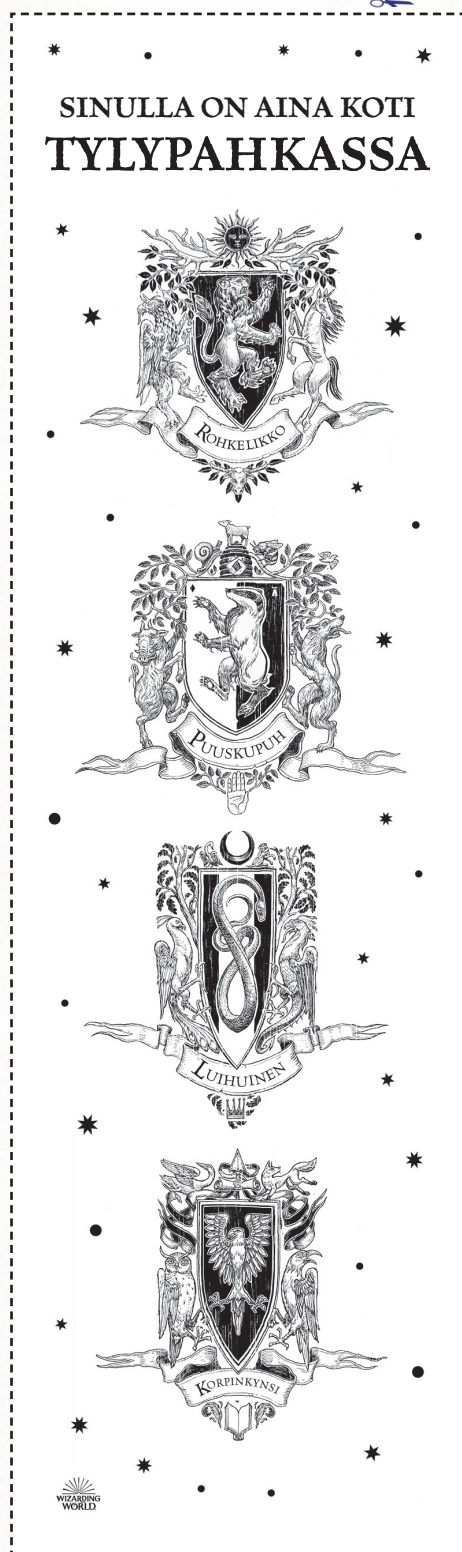
Tulosta tai kopioi seuraavien sivujen juhlaviirit. Leikkaa viirit irti, kiinnitä niihin sopivat nauhat tai narut ja ripusta.





KIRJANMERKKI

Väritä ja koristele alla oleva kirjanmerkki. Leikkaa sitten molemmat palkit irti ja liimaa niiden taustapuolet yhteen.



Liekehtivä pikari -paperiketjun – väritä palkit kirkkain ja voimakkain värein ja liimaa lenkki kerrallaan ketjuksi.

LISÄMATERIAALI KOULUILLE

Pidätkö **Harry Potterin Kirjayön** koulussasi? Miksipä et muuttaisi yhden päivän ajaksi koulun käytäviä tai luokkia Tylypahkaksi? Kaikki tämän paketin tehtävät on mahdollista toteuttaa kouluympäristössä. Olemme keränneet avuksesi joitain ehdotuksia siitä, miten saattaisit haluta soveltaa niitä.

Tapahtumatilan koristelu

Anna jokaiselle luokalle lista koristeista ja tarpeista, jotka he voivat tehdä ennen tapahtumaa. Saat vinkkejä luokkahuoneiden, käytävien, ruokalan ja muiden koulutilojen koristeluun sivuilta 6–8.

Turnajaisasut

Järjestä asukulkue vaikkapa päivänavauksessa.

Petkuta ikälinjaa

Pidä joka luokassa kilpailu siitä, kenen paperilennokki lentää pisimmälle. Jokaisen luokka-asteen paras voi kilpailla koko koulun finaalissa. Rohkaise oppilaita keksimään omia lennokkimallejaan.

Ensimmäinen koetus – hallitse kutsuloitsu

Pelaa tätä peliä suuressa tilassa ulkona, jos kaipaavat vielä lisää haastetta.

Toinen koetus – Etsi ystäväsi

Pyydä jokaista luokkaa piilottamaan kortit luokkahuoneeseen ja kirjoittamaan omat vihjeensä. Vaihtakaa luokkahuoneita ja vihjeitä toisen luokan kanssa.

Kolmas koetus – Läpi labyrintin

Muuta koulun piha liiduilla labyrintiksi.

Kirjoita kuin Rita Luodiko

Sivun 19 tehtävä sopii täydellisesti luokassa tehtäväksi. Oppilaat voivat teeskennellä olevansa toimittajia ja lukea juttunsa ääneen, ja luokka voi äänestää kaikkein lennokkaimmasta tarinasta!



LUO OMA NOITIEN JA VELHOJEN KOULU

"Harry nauroi, eikä kertonut muille, miten ällistyi kuullessaan että ulkomaillaakin oli velhokouluja. Nyt kun hän näki leirintäalueella väkeä niin monesta maasta, hän ajatteli olleensa tyhmä, kun ei ollut älynnyt ettei Tylypahka voinut olla maailman ainoa velhokoulu."

Harry Potter ja liekehtivä pikari -kirjassa lukijoille esitellään ensimmäistä kertaa muita velhokouluja kuin Tylypahka: Beauxbatons ja Durmstrang.

Ota kopio alla olevasta lomakkeesta ja jaa se oppilaillesi. Pyydä heitä luomaan oma noitien ja velhojen koulu. Voit jatkaa tehtävää pyytämällä oppilaita piirtämään koulun tai keksimään sille koulupuvut.

Koulun nimi:

Tylypahkan noitien ja velhojen koulu

Koulun sijainti:

Jossain Skotlannissa

Perustajat:

Godric Rohkelikko, Helga Puuskupuh,

Salazar Luihuinen ja Rowena Korpinkyysi

Koulun vaakuna:



Tupien nimet ja tunnukset:

Rohkelikko: Leijona

Puuskupuh: Mäyrä

Luihuinen: Käärme

Korpinkyysi: Kotka

Koulun tunnuslause:

Draco dormiens nunquam titillandus
(Älä kutita nukkuvaa lohikäärmettä.)

Koulun nimi:

Koulun sijainti:

Perustajat:

Koulun vaakuna:

Tupien nimet ja tunnukset:

Koulun tunnuslause:

RATKAISU

KOLMIVELHOSANAPELI (sivu 18)

G	A	B	R	I	E	L	L	E	N	O
I	R	S	F	I	N	K	S	I	T	U
V	U	W	S	Y	C	G	K	T	S	H
R	E	I	R	E	V	Ä	E	Z	B	E
Ä	L	S	D	K	V	L	O	H	M	R
J	F	R	R	N	I	D	A	Y	A	M
M	I	U	E	J	O	G	R	R	L	I
C	M	D	A	B	R	T	O	D	E	O
Q	E	A	B	I	T	N	S	D	E	N
V	H	Y	D	I	O	D	U	L	V	E
I	K	K	R	U	S	H	A	R	R	Y

OSALLISTUMISTODISTUS

ONNITTELUT!

.....

osallistui

Harry Potterin Kirjayöhön

(paikka)

.....

(aika)

6. helmikuuta 2020

.....



ONNITTELUT!

.....

osallistui

Harry Potterin Kirjayöhön

(paikka)

.....

(aika)



Astu kanssamme taikaan...



harrypotterbooknight.com

TAMMI

#HarryPotterinKirjayö

Wizarding World TM & © Warner Bros. Entertainment Inc.

Wizarding World characters, names and related indicia are TM and © Warner Bros. Entertainment Inc.

Wizarding World Publishing Rights © J.K. Rowling

Aineiston suomentanut Meri Kapari

All illustrations © Bloomsbury Publishing Plc. Illustrations by Jonny Duddle (cover, back cover, pages 3, 5, 7, 9, 11, 19 (Dobby), 20, 21, 22, 23, 24, 25, 31 and 34); Jim Kay (pages 2, 6, 7, 8, 10 and 19 (Rita Skeeter), 20; Levi Pinfold (pages 27–30); Tomislav Tomic (page 32)